



Использование игрового потенциала языка в процессе иноязычного образования

Аннотация. Обосновывается актуальность использования текстов игрового характера в процессе обучения иностранному языку для детального усвоения обучающимися языковых и культурно-специфичных норм изучаемого языка, указываются компетенции, необходимые для адекватной декодировки информации.

Ключевые слова: языковая игра, лингвистические знания, экстралингвистические знания, эмоциональная компетентность, эмоции.

Раздел: (01) педагогика; история педагогики и образования; теория и методика обучения и воспитания (по предметным областям).

На протяжении веков ученые дискутируют о месте игры в бытии человека. Характерно, что само восприятие жизни и действительности как игры издревле присуще человеческому сознанию.

Как игру рассматривал процесс «творения» речи М. М. Бахтин [1]. Указывая, что игра является специфическим фактором всего окружающего мира, Й. Хейзинга писал об элементах игры в правосудии и в политической жизни, в войне и в искусстве, в философии и поэзии, в языке [2]. Таким образом, игра как понятие признается универсальной категорией, принадлежащей всем сферам деятельности человека.

Анализ различных подходов к пониманию игры позволяет выделить некоторые универсальные компоненты толкования понятия игра: коллективность, условность, структурируемость, занимательность, эмотивность, мотивированность, снятие в ней мировоззренческих оппозиций, наличие выигрыша.

Данные составляющие игры успешно реализуются в процессе обучения иностранным языкам, когда происходит постоянная апелляция к феномену языковой личности и в частности, к аспекту реализации творческих возможностей индивида в использовании языковых средств.

Каждый человек проявляет в речи свою индивидуальность, так как известно, что языковые правила носят нежесткий характер и шаблоны, или модели создают только основу, канву для речевой деятельности говорящего. Более того, те нарушения, отклонения от моделей, которые допускает в своей речи человек, сами оказываются моделируемыми, сводимыми к определенным образцам.

Проявление творчества языковой личности оказывается возможным в рамках, установленных самой языковой системой. При этом процесс, в котором проявляется свобода и зависимость языкового творчества человека от языковой системы, в котором обнаруживается соотношение стереотипного и творческого начала в речевой деятельности, процесс, демонстрирующий потенциал языка, получил название языковой игры. Языковая игра представляет собой «варьирование языковых знаков (плана выражения и/или плана содержания) участниками акта коммуникации с целью самовыражения, эмоционального воздействия на адресата, получения удовлетворения от коммуникативного успеха» [3, 6].



Существование языковой игры обусловлено одним из фундаментальных свойств языка – его вариативностью, которая позволяет бесконечно разнообразить средства языка для выражения тончайших оттенков мыслей, эмоций, состояний, переживаний, оценок, что является актуальным для человека так как Homo Sapiens, а соответственно и Homo Ludens (человек играющий), – это обязательно еще и Homo Sentiens (человек эмоциональный). Поэтому можно говорить о том, что манипулирование языковыми знаками направлено на поиск «экспрессивной упаковки», адекватно отражающей эмоциональное состояние языковой личности, а также служащей для реализации ее интенций.

Использование в преподавании иностранного языка текстов, реализующих игровой потенциал языка, позволит обучающимся лучше понять менталитет носителей изучаемого языка, мотивирует на получение новых знаний, необходимых для дешифровки закодированной информации, которая может носить как лингвистический, так и экстралингвистический характер.

Анализ различных видов игровых текстов показал, что для адекватной интерпретации изложенного могут потребоваться следующие экстралингвистические знания:

– социальные знания:

Der große Antritt der Marionetten (о парламенте);

– социально-политические знания:

обращение П. Штрука к лидеру F. D. P.: «Der arme Herr Gerhard muss jetzt ganz alleine da vorne *in der ersten Reihe* sitzen. Sie regieren zum erstenmal seit 29 Jahren nicht mehr. So ist das, wenn man nicht mehr gebraucht wird»\$

– культурологические знания:

«Um etwas zu gelten müssen *sich die Nullen hübsch rechts halten*». Это выражение построено на обыгрывании значений лексем «Null» и «recht». На первый взгляд «Null» относится к семантическому полю математики, что придает тексту следующий смысл: чем больше нулей справа от цифры, тем больше число.

Следовательно, «Sich – Rechts – Halten», расположение с правой стороны нуля, ведет к увеличению значения. Персонификация числа указывает на реализацию в данном контексте метафорического значения «Null» – «unfähiger Mensch». Кроме того, использование лексемы «rechts» намекает на название политического направления, характеризующегося консерватизмом. Такое представление о правах произошло от месторасположения консерваторов в английском парламенте, которые всегда сидели с правой стороны. Возникающая аллюзия позволяет следующим образом прочесть текст: «bei den Rechten kann es auch der Unfähigste noch zu etwas bringen». Таким образом, имплицитно создается и выражается негативный образ правых.

– филологические знания. Они предполагают знакомство с различными прецедентными текстами. Филологические знания включают в себя знание:

названий произведений художественной литературы: «Gruppenbild mit *Riesen*» (Die Zeit) – «Gruppenbild mit *Dame*» (H. Böll); «Die *Qualverwandschaften*» (Die Zeit) – «Die *Wahlverwandschaften*» (J.W.Goethe); «*Kleine Frau – was tun?*» (Tip) – «*Kleiner Mann – was nun?*» (H.Fallada);

фильмов: «Nicht ohne meine *Handtasche*» (Zeitmagazin), «Nicht ohne mein *Telefon*» (Tip) – «Nicht ohne meine *Tochter*», «Der mit den *Spinnen* tanzt» (Tip), «Der mit den *Affen spricht*» (Tagesspiegel) – «Der mit dem *Wolf* tanzt»;

сказок: «Des *Keisers neue Moebel*» (Zeitmagazin) – «Des *Keisers neue Kleider*»; пьес «*Die Trommeln der Nacht*»(Tip) – «*Trommeln in der Nacht*» (B.Brecht);

телепередач: «*Expeditionen ins Parteireich*» (Tip) – «*Expeditionen ins Tierreich*»;



песен «Kann denn *Lüge* Sünde sein?» (Zeitmagazin), «Kann denn *Parken* Sünde sein?» (Berliner Morgenpost) – «Kann denn *Liebe* Sünde sein?»;

устойчивых выражений: «*Liebe* auf den ersten *Biss*» (Tip) – «*Liebe* auf den ersten *Blick*», «*Zwei* für alle *Fälle*» (Tip) – «*Ein Mann* für alle *Fälle*», «*Mit Pauken und Poeten*» (Tip) – «*Mit Pauken und Trompeten*», «*Schweigen ist Geld*» (Die Zeit- «*Reden ist Silber – Schweigen ist Gold*»;

спортивных выражений: «Auf die Plätze! Spandau! Druck!» (Berliner Morgenpost, Sonderausgabe) – «Auf die Plätze! Fertig! Los!»;

цитат, например, из коммунистического манифеста К. Маркса и Ф. Энгельса: «Proletarier aller *Stadtteile-amüsiert Euch!*» (Tip), «*Aussteiger* aller Länder, vereinigt euch!» (Tagesspiegel) – «Proletarier aller Länder vereinigt euch»;

из Библии: «Am Anfang war ein *rotring*» (Zeitmagazin), «Am Anfang war das *Ei*» (Tip);

личных имен из Библии и из мифов: «David macht zum sportlichen Goliath» (Berliner Zeitung), «Ariadne ohne Faden» (Zeitmagazin), «Vom Saulus zum Paulus» (Die Zeit).

При восприятии игровых текстов также происходит апелляция к логике к установлению умозаключения как обязательного условия восприятия смысла текста.

Для установления необходимых лингвистических знаний обратимся к рассмотрению различных классификаций языковых игр.

Вернер Келлер выделяет следующие виды языковых игр [4, 190–195]:

1) внутренние языковые игры (interne Sprachspiele), характеризующиеся заменой выражений, лексем или образованием сложных слов; «*Haare* machen Leute», «Krauses Dichtung und der *Ost – abgeordneten Wahrheit*» (Berliner Zeitung) – «Aus meinem Leben. Dichtung und Wahrheit» – название автобиографии Гете.

2) внешние языковые игры (externe Sprachspiele), основанные на синонимическом восстановлении элементов в контексте. При этом либо точно сохраняются отдельные лексемы, либо с выражением соединяются семантически эквивалентные. Например, «Reinen Wein über Abwässer einschenken». Игра здесь основана на столкновении слов «rein» – чистый и «Abwässer» – сточные воды.

3) указание на точное значение выражения, синтагмы за счет дополнительных лексических/графических средств. Сюда относятся языковые игры, в которых двусмысленность становится эксплицитной за счет дополнительных лексических или графических средств. Это может произойти, когда, например, лексема берется в кавычки.

Гартвиг Франке предлагает две классификации языковых игр [5, 24–28]. Первая – это так называемая феноменологическая классификация (phänomenologische Klassifikation), в которой языковые игры разделены по способу образования. Это:

1) сложение (Addition). Сюда он относит изменения, которые что-то добавляют исключительно к устойчивому выражению. Такие изменения возможны на уровне звуков, отдельных морфем, а также синтагм. Примером тому может служить выражение «Man soll den Tag nicht vor dem Abendbrot loben». Здесь мы наблюдаем прибавление лексемы «Brot» к характерному для оригинала «Abend». Таким образом, происходит некое преобразование смысла, и данное выражение понимается двояко: как устойчивое «цыплят по осени считают» или «не говори гоп пока не перепрыгнешь», а также буквально «нельзя хвалить день перед ужином»;

2) замена некоторых частей первоначальных выражений другими. Например, существует устойчивое выражение «Aus dem Regen in die Traufe kommen», означающее «из огня да в полымя», а вследствие замены «Traufe» на «Taufe» получается «aus dem Regen in die Taufe kommen» «с дождя на крещение»;



3) замещение (Substitution) – замена отдельных единиц в паремии на уровне звуков: «Trauring aber wahr» вместо «Traurig aber wahr». При этом изменяется полностью значение «печально, но факт» на «обручальное кольцо, но настоящее». Или «Liegen haben kurze Beine» (у тахты короткие ножки) вместо «Lügen haben kurze Beine» (у лжи ноги короткие), а также на уровне морфем и синтагм;

4) обратный порядок слов (Inversion):

«Widergewalt gegen den Staatsverstand»;

5) контаминация (Kontamination). Например, из двух устойчивых выражений «Müssiggang ist aller Laster Anfang» (праздность – мать всех пороков) и «Morgenstunde hat Gold im Munde» (утренний час дарит золотом нас), образуются путем контаминации: «Morgenstund' ist aller Laster Anfang» и «Müssiggang hat Gold im Mund»;

6) введение выражения в особый контекст (Einfügen in einen besonderen Kontext). Так, например, если в основе предыдущих способов лежит изменение некоторых частей выражения, то здесь оно остается неизменным, а дополнительные смыслы возникают вследствие введения его в некий контекст. Например, «Geld allein macht nicht glücklich. Dazu gehören noch Aktien, Beteiligungen, Gold, Immobilien und Wertpapiere» – «деньги сами по себе не приносят счастья (в смысле не в деньгах счастье). Сюда относятся также акции, доли, золото, недвижимость, ценные бумаги». Дополнительный контекст к известному выражению «Geld allein macht nicht glücklich» придает ему смысл, что не только деньги делают счастливым, но и золото, недвижимость и т. д.

Вторая классификация Гартвига Франке – семантическая. Здесь изменения в области семантики разделяются на изменения:

1) в сфере языковых образов (im sprachlichen Bereich)

«Wer im Glashaus sitzt, hat immer frische Tomaten»;

2) в области лексикона (im Bereich des Lexikons) на основе неправильного использования полисемантических слов или неподходящего значения омофона, что наглядно демонстрирует следующий пример:

«Der Apfel fällt nicht weit vom Ross»;

3) на уровне смысла и логики выражений.

Николь Зауэр, разделяет языковые игры на текстуально имманентные игры (textimmanente Spiele) и контекстуальные языковые игры (kontextuelle Sprachspiele) [6, 58–69]. Первый вид включает все языковые средства, сфера действия которых лежит внутри конкретного текста. Это такие средства, которые касаются звуковой формы слова или фразы, например, аллитерация без ссылки на другой текст. Особенность данного вида лежит в области семантико-синтаксической организации отрыва без дальнейших интертекстуальных связей. Сюда относятся:

а) языковое звучание (Sprachklang), основанное на одинаковом звучании звуков в разных частях слов «Es sind die Warmen Wintersachen, die den Venen Aerger machen», «Der wahre Klare»;

б) синтаксические фигуры:

1) создание новых слов из известных аббревиатур;

2) повтор «Unter Männern Unterhosen»;

3) триас «Zum Dippen, Peppen Wuerzen»;

4) хиазм «bevor Sie bauen, bauen Sie vor»;

в) выбор слов и словосочетаний:

1) неологизмы/окказионализмы «Was wäre die Kochkunst ohne Kaaskunst», «Cellactia» (Cellulite + Aktivitaet);



- 2) архаизмы «*Wirkt vermalledeit gut*»;
- 3) особые сложные слова «*Peach – Party*»;
- г) контрасты и нарушения логики:
 - 1) парадокс «*Raubkopien sind eine echt preiswerte Alternative*»;
 - 2) антонимы «*Der Siebte Himmel auf Erden*»;
 - 3) нарушение логики «*1368 Seiten mehr Zeit*», «*nicht zu teuer, nur zu gut*».

Второй вид – контекстуальные игры – конструируются на основе отношений между конкретным текстом и другими текстами или на отношениях конкретного текста с возможностями языковой системы. В качестве контекста здесь служит не только непосредственное окружение языковой игры, но и общее языковое и ситуативное окружение, то есть данный вид строится на основе интертекстуальных связей. Сюда входит и игра на уровне многозначности, которую, вслед за Гаусманном, разделяют на вертикальную языковую игру и горизонтальную языковую игру. Под вертикальной понимают все случаи, когда в одном выражении актуализируются два различных смысла, т. е. возникает полифония. Примером этому служит следующее выражение «*Sie hat was gegen Stress*» (она не хочет стресс, у нее есть что-то, что действует против стресса), где одновременно реализуются его прямое и переносное значения.

Горизонтальная языковая игра характеризуется тем, что в синтаксической конструкции рядом стоят одна форма выражения с двумя содержаниями или очень похожие формы выражения. Таким образом, различие в их содержании становится явным за счет их соседства. Например: «*Fältchen kann man natürlich akzeptieren. Oder auf natürliche Weise mindern*» (*natürlich im Sinne von selbstverstaendlich/mit naturbelassenen Mitteln*).

Игра, основанная на многозначности, возникает за счет использования омонимов; столкновения прямого и переносного значений; слитного написания слов, имеющих общий компонент; паронимии.

Н. Л. Уварова выделяет такие приемы как паронимазия, прием рифмованного эха, прием окказионального словотворчества и речевая маска [7]. Это игры, заключающиеся в выборе контекстуально не обусловленного деформированного способа выражения, противоречащего нормам языка, в столкновении использованного и нормативного способов выражения, т. е. здесь решающим является план выражения, а не план содержания.

Приведенные классификации наглядно демонстрируют различные способы создания языковой игры и дают полное представление о том, что к ней следует относить.

Таким образом, встречаясь с подобными явлениями в процессе изучения иностранного языка, обучающийся глубже постигает структуру изучаемого языка учится распознавать игровые элементы, и в случае успеха испытывает гедонистические эмоции, то есть получает удовольствие от успешного разрешения языковой «загадки» (верной интерпретации подразумеваемого). Поэтому языковую игру можно охарактеризовать как деятельность, предпринимаемую ради удовольствия от самого процесса деятельности, а также от его результата. Это также наиважнейшая универсальная сфера «самости», в которой идут мощные процессы «само» – самопроверки, самодовольства, что обуславливается сопутствующим языковой игре фактором успеха.

Анализ различных примеров показал, что при встрече с языковой игрой у адресата могут возникать также эмоции смущения, недовольства, возмущения неодобрения и др. Однако думается, что обязательными можно назвать эмоцию интереса, а также эмоцию удивления, каждый раз возникающую при встрече с новым, необычным, экспериментальным. Подтверждением тому является заинтересованное чтение адресатом текстов, заголовки которых содержат языковую игру. Кроме того, именно



эмоция интереса заставляет адресата задержать на языковой игре свое внимание, попытаться разгадать механизм ее создания, т. е. приложить когнитивные усилия для преодоления помехи. В этой связи языковую игру можно рассматривать как интеллектуальную и эмоциональную провокацию адресата, основанную на апелляции как к лингвистическим, так и к экстралингвистическим знаниям, то есть в основе ее использования лежит представление играющего о коммуникативном равенстве реципиента (о наличии у него достаточных знаний для распознавания и адекватного понимания личностных смыслов, передаваемых в языковой игре), а также эмоциональных отношений.

Обобщая вышеизложенное, можно сделать следующие выводы:

- 1) создание и понимание языковой игры предполагает наличие лингвистических знаний (о возможностях языковой системы, языковой нормы и узуса) и экстралингвистических, хранящихся в индивидуальных когнитивных пространствах коммуникантов;
- 2) апелляция к знаниям адресата подталкивает его к установлению умозаключения;
- 3) в основе использования языковой игры лежит представление о коммуникативном равенстве адресанта и адресата.

Коммуникативное равенство предполагает обладание эмоциональной и коммуникативной компетенцией. Последняя состоит из языкового, речевого и прагматического компонентов.

Речевой компонент в коммуникативной компетенции воссоздает языковую систему в действии и предусматривает умение использовать языковые средства, знание закономерностей их функционирования для построения высказываний, которые выражают простейшие чувства и даже передают «нюансы интеллектуальной информации» [8, 8].

Прагматический компонент коммуникативной компетенции проявляется в овладении коммуникантами определенным социокультурным опытом, законами общения, принципами и правилами коммуникативного взаимодействия, стратегий и тактик ведения разговора, гибкой системой коммуникативных актов.

Эмоциональная компетентность представляет собой «совокупность всех знаний об эмоциях и эмоциональном поведении» [9, 21]. Хранение эмоциональной информации обусловлено существованием эмоциональной памяти, под которой понимается «способность организма воспроизводить пережитое ранее эмоциональное состояние в комплексе с воспоминанием о вызвавшей его ситуации и субъективным отношением к ней» [10, 131].

Обязательность эмоциональной компетентности обусловлена необходимостью распознавать эмоции, выражаемые посредством языковой игры. Важными в этой связи оказываются экстралингвистические компоненты эмотивного игрового текста: эмоциональная предметная ситуация, включающая в себя национально – культурный компонент, и эмоциональная коммуникативная ситуация, включающая в себя эмоциональную интенцию адресанта и эмоциональный настрой (тренд) адресата. Необходимо отметить, что эмоциональный тренд регулирует процесс восприятия и интерпретации игровых текстов.

Способность индивида чувствовать, распознавать и создавать языковую игру определяется также особенностями национального характера, культурными традициями, социальным устройством. Другими словами, языковая игра обусловлена лежащей в основе языкового мышления ценностно-концептуальной парадигмой, системой координат духовного пространства языковой личности, носящей глубоко национально-специфический характер.



Для любого культурного сообщества характерно наличие различных норм (этических, социальных и др.), и адресат в игровой коммуникации должен смеяться над чем-то определенным, что он осмысливает и оценивает. Следовательно, смех – результат когнитивной обработки информации. Однако релевантными здесь оказываются также чувства и нормы, а именно этические нормы, которые регулируют содержание мыслей, желаний, оценок интерпретаций и форм их выражения.

Нельзя не отметить, что само восприятие игровых текстов обусловлено культурными традициями, а также эстетическими идеалами, на которых всегда лежит печать особенностей жизненного и художественного опыта нации. С этим связано и неприятие/ непонимание инокультурных шуток, так как они высмеивают актуальные для своей культуры реалии, которые могут отсутствовать или быть не столь типичными для другой. Национальная особенность таких шуток, следовательно, определяется своеобразием жизненно-исторического опыта в эстетическом его преломлении. В этой связи можно привести слова Белинского, который писал: «Тайна национальности каждого народа заключается не в одежде и кухне, а в его, так сказать, манере понимать вещи» [11, 577]. И эта манера понимать вещи отчетливо проявляется в языковой игре. Поэтому использование текстов, в которых реализуется игровой потенциал языка, на занятиях по иностранному языку является целесообразным и актуальным для эффективного познания языка и культуры страны изучаемого языка.

Ссылки на источники

1. Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества. – М.: Искусство, 1986. – 444 с.
2. Хейзинга Й. «Homo ludens»: в тени завтрашнего дня. – М.: Прогресс – Традиция, 1997. – 300 с.
3. Болдарева Е.Ф. Языковая игра как форма выражения эмоций: дис. ... канд. филол. наук. – Волгоград, 2002. – 167 с.
4. Keller W. Redensarten. Linguistische Aspekte, Vorkommensanalysen, Sprachspiel. – Tübingen: Niemeyer, 1977. – 228 S.
5. Franke G. Wortspiel und Werbung. – Berlin: Reclam Verlag, 1994. – 146 S.
6. Sauer N. Übersetzungsprobleme der spielerischen Texte. – Tübingen: Niemeyer, 1985. – 248 S.
7. Уварова Н. Л. Логико-семантические типы языковой игры (на материале английской диалогической речи): дис. ... канд. филол. наук. – Горький, 1986. – 191 с.
8. Славова Л. Л. Типология коммуникативных неудач: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Киев, 2000. – 19 с.
9. Яковлева Е. Л. Эмоциональные механизмы личностного и творческого развития // Вопросы психологии. – 1997. – № 4. – С. 20–22.
10. Васильев И. А., Поплужный В. Л., Тихонов О. К. Эмоции и мышление. – М.: Изд-во Московского ун-та, 1980. – 19 с.
11. Русские писатели о литературном труде. – М.: Наука, 1980. – 715 с.

Elena Grebenyuk,

Candidate of Philological Sciences, Associate Professor Foreign Languages Department Volgograd State Social-Pedagogical University, Volgograd
elena_boldareva@mail.ru

The Use of the Play Potential of Language in the Process of Foreign Language Education

Abstract. Is justified the topicality of the use of playful character texts in the process of learning a foreign language for students mastering a detailed linguistic and specific cultural norms of the language; the competencies needed to provide adequate information to decode are pointed out.

Key words: language play, linguistic knowledge, extralinguistic knowledge, emotional competence, emotions.

Рекомендовано к публикации:

Горевым П. М., кандидатом педагогических наук, главным редактором журнала «Концепт»

ISSN 2304-120X



9 772304 120142

